BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Menurut Creswell (2014), pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel tersebut diukur dengan menggunakan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh loneliness dan smartphone addiction terhadap nomophobia pada remaja awal.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional kausal, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, loneliness dan smartphone addiction berperan sebagai variabel independen (variabel bebas) yang diduga mempengaruhi nomophobia sebagai variabel dependen (variabel terikat). Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti dapat mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara objektif dan sistematis.

B. Identifikasi dan Definisi Operasional Variabel

1. Identifikasi Variabel

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. **Variabel Independen (Variabel Bebas)**

- Variabel Independen 1 (X_1): Loneliness
- Variabel Independen 2 (X_2): Smartphone Addiction

b. **Variabel Dependen (Variabel Terikat)**

- Variabel Dependen (Y): Nomophobia

2. Definisi Operasional Variabel

a. **Nomophobia (Y)**

Nomophobia adalah kondisi psikologis modern yang ditandai dengan ketakutan, kecemasan, atau ketidaknyamanan yang berlebihan ketika seseorang tidak dapat mengakses atau menggunakan smartphone mereka. Nomophobia dalam penelitian ini diukur menggunakan Nomophobia Questionnaire (NMP-Q) yang dikembangkan oleh Yildirim dan Correia (2015), yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia. Skala ini terdiri dari 20 item yang mengukur empat dimensi nomophobia, yaitu: (1) not being able to communicate (ketidakmampuan untuk berkomunikasi), (2) losing connectedness (kehilangan keterhubungan), (3) not being able to access information (ketidakmampuan mengakses informasi), dan (4) giving up convenience (melepaskan kenyamanan).

Skor nomophobia diperoleh dari total skor seluruh item. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat nomophobia yang dialami subjek penelitian. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah tingkat nomophobia yang dialami.

b. **Loneliness (X_1)**

Loneliness adalah pengalaman emosional yang tidak menyenangkan yang muncul ketika terdapat kesenjangan antara hubungan sosial yang diinginkan dengan yang dialami oleh individu. Loneliness dalam penelitian ini diukur menggunakan UCLA Loneliness Scale Version 3 yang dikembangkan oleh Russell (1996), yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia. Skala ini terdiri dari 20 item yang mengukur tiga aspek loneliness, yaitu: (1) trait loneliness (kesepian sebagai sifat kepribadian), (2) social desirability loneliness (kesepian terkait penerimaan sosial), dan (3) depression loneliness (kesepian yang berkaitan dengan depresi).

Skor loneliness diperoleh dari total skor seluruh item. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat kesepian yang dialami subjek penelitian. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah tingkat kesepian yang dialami.

c. **Smartphone Addiction (X_2)**

Smartphone addiction adalah kondisi ketergantungan psikologis terhadap smartphone yang ditandai dengan penggunaan berlebihan, kesulitan mengontrol penggunaan, dan munculnya dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Smartphone addiction dalam penelitian ini diukur menggunakan Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon et al. (2013), yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia. Skala ini terdiri dari 10 item yang mengukur lima aspek smartphone addiction, yaitu: (1) daily-life disturbance (gangguan kehidupan sehari-hari), (2) withdrawal (gejala putus zat), (3) cyberspace-oriented relationship (hubungan berorientasi dunia maya), (4) overuse (penggunaan berlebihan), dan (5) tolerance (toleransi).

Skor smartphone addiction diperoleh dari total skor seluruh item. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat kecanduan smartphone yang dialami subjek penelitian. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah tingkat kecanduan smartphone yang dialami.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja awal yang berada di Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kabupaten Banyumas tahun 2024, jumlah populasi remaja awal (usia 12-15 tahun) di Kabupaten Banyumas adalah sebagai berikut:

[CATATAN UNTUK PENELITI: Silakan isi data berikut sesuai dengan data BPS Kabupaten Banyumas]

- Usia 12 tahun: _____ jiwa
- Usia 13 tahun: _____ jiwa
- Usia 14 tahun: _____ jiwa
- Usia 15 tahun: _____ jiwa
- **Total populasi remaja awal: _____ jiwa**

Karakteristik populasi dalam penelitian ini adalah:

- Remaja berusia 12-15 tahun
- Berdomisili di Kabupaten Banyumas
- Menggunakan smartphone
- Aktif sebagai siswa SMP/MTs

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan probability sampling dengan metode cluster random sampling. Cluster random sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana pemilihan mengacu pada kelompok bukan pada individu (Creswell, 2014). Dalam penelitian ini, cluster yang dimaksud adalah sekolah-sekolah SMP/MTs di Kabupaten Banyumas.

Untuk menentukan jumlah sampel minimal yang dibutuhkan, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (margin of error) sebesar 5% atau 0,05:

$n = N / (1 + N(e)^2)$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
- N = Jumlah populasi
- e = Tingkat kesalahan (margin of error) = 0,05

[CATATAN UNTUK PENELITI: Hitung sampel setelah mengisi data populasi]

n = _____ / (1 + _____(0,05)²) n = _____ / (1 + _____(0,0025)) n = _____ / _____ n = _____ (dibulatkan menjadi _____ responden)

Untuk mengantisipasi kemungkinan adanya kuesioner yang tidak kembali atau tidak lengkap, peneliti menambahkan 10% dari jumlah sampel minimal, sehingga total sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

Jumlah sampel akhir = n + (10% × n) = _____ + _____ = _____ responden

3. Kriteria Sampel

Kriteria Inklusi:

- Remaja berusia 12-15 tahun
- Terdaftar sebagai siswa aktif SMP/MTs di Kabupaten Banyumas
- Memiliki dan menggunakan smartphone pribadi
- Bersedia menjadi responden penelitian dengan mengisi informed consent
- Mampu membaca dan memahami Bahasa Indonesia dengan baik

Kriteria Eksklusi:

- Siswa yang sedang cuti atau tidak aktif
- Siswa yang menolak untuk berpartisipasi dalam penelitian
- Siswa yang tidak mengisi kuesioner secara lengkap

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga skala psikologi sebagai instrumen pengumpulan data, yaitu:

1. Skala Nomophobia

a. Deskripsi Skala

Skala Nomophobia dalam penelitian ini mengadaptasi Nomophobia Questionnaire (NMP-Q) yang dikembangkan oleh Yildirim dan Correia (2015). Skala ini telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian di Indonesia dan telah terbukti valid serta reliabel untuk mengukur tingkat nomophobia pada populasi remaja (Shelyne et al., 2024; Fahira et al., 2021).

b. Aspek dan Indikator

Skala NMP-Q terdiri dari 20 item yang mengukur empat aspek nomophobia, yaitu:

1. **Not Being Able to Communicate** (Ketidakmampuan untuk berkomunikasi) - 6 item
    - Indikator: Ketakutan tidak dapat mengirim/menerima pesan, melakukan panggilan, atau berinteraksi melalui media sosial
2. **Losing Connectedness** (Kehilangan keterhubungan) - 5 item
    - Indikator: Kecemasan kehilangan koneksi internet atau sinyal jaringan
3. **Not Being Able to Access Information** (Ketidakmampuan mengakses informasi) - 5 item
    - Indikator: Ketakutan tidak dapat mencari informasi secara instan melalui smartphone
4. **Giving Up Convenience** (Melepaskan kenyamanan) - 4 item

- Indikator: Perasaan tidak nyaman karena harus melepaskan kemudahan yang ditawarkan smartphone

c. Format Skala

Skala ini menggunakan format skala Likert dengan 7 pilihan jawaban, yaitu:

- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1
- Tidak Setuju (TS) = 2
- Agak Tidak Setuju (ATS) = 3
- Netral (N) = 4
- Agak Setuju (AS) = 5
- Setuju (S) = 6
- Sangat Setuju (SS) = 7

Semua item bersifat favorable (pernyataan positif), sehingga penilaian dilakukan secara langsung sesuai dengan pilihan jawaban responden. Skor total berkisar antara 20-140, dengan interpretasi:

- Skor 20-59: Tidak ada nomophobia
- Skor 60-99: Nomophobia ringan
- Skor 100-139: Nomophobia sedang
- Skor 140: Nomophobia berat

d. Proses Adaptasi

Proses adaptasi skala mengikuti pedoman International Test Commission (ITC) Guidelines for Translating and Adapting Tests (2017), meliputi:

1. Penerjemahan dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia oleh dua penerjemah independen
2. Sintesis hasil terjemahan
3. Back-translation (penerjemahan balik) ke Bahasa Inggris
4. Expert review oleh ahli psikologi dan ahli bahasa
5. Uji keterbacaan pada 10 remaja awal
6. Revisi berdasarkan masukan
7. Uji coba empiris dan analisis psikometri

2. Skala Loneliness

a. Deskripsi Skala

Skala Loneliness dalam penelitian ini mengadaptasi UCLA Loneliness Scale Version 3 yang dikembangkan oleh Russell (1996). Skala ini merupakan instrumen yang paling banyak digunakan untuk mengukur kesepian dan telah

divalidasi dalam berbagai konteks budaya, termasuk di Indonesia (Fahira et al., 2021).

b. Aspek dan Indikator

Skala UCLA Loneliness Scale Version 3 terdiri dari 20 item yang mengukur tiga aspek loneliness, yaitu:

1. **Trait Loneliness** (Kesepian sebagai sifat kepribadian) - 8 item
    - Indikator: Kecenderungan individu merasa kesepian sebagai pola yang konsisten
2. **Social Desirability Loneliness** (Kesepian terkait penerimaan sosial) - 6 item
    - Indikator: Kesepian yang muncul karena kurangnya penerimaan dan validasi sosial
3. **Depression Loneliness** (Kesepian yang berkaitan dengan depresi) - 6 item
    - Indikator: Perasaan sedih, tidak berdaya, dan kehilangan harapan akibat kesepian

c. Format Skala

Skala ini menggunakan format skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu:

- Tidak Pernah (TP) = 1
- Jarang (J) = 2
- Kadang-kadang (K) = 3
- Sering (S) = 4

Skala ini terdiri dari item favorable (pernyataan positif) dan unfavorable (pernyataan negatif). Untuk item favorable, penilaian dilakukan secara terbalik (reverse scoring). Skor total berkisar antara 20-80, dengan interpretasi:

- Skor 20-34: Tingkat kesepian rendah
- Skor 35-49: Tingkat kesepian sedang
- Skor 50-64: Tingkat kesepian tinggi
- Skor 65-80: Tingkat kesepian sangat tinggi

d. Proses Adaptasi

Proses adaptasi mengikuti prosedur yang sama dengan skala nomophobia, mengacu pada pedoman ITC Guidelines for Translating and Adapting Tests (2017).

3. Skala Smartphone Addiction

a. Deskripsi Skala

Skala Smartphone Addiction dalam penelitian ini mengadaptasi Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon et al. (2013). Versi pendek ini dipilih karena lebih efisien dan tetap memiliki validitas serta reliabilitas yang baik untuk mengukur kecanduan smartphone pada remaja (Sari et al., 2022).

b. Aspek dan Indikator

Skala SAS-SV terdiri dari 10 item yang mengukur lima aspek smartphone addiction, yaitu:

1. **Daily-life Disturbance** (Gangguan kehidupan sehari-hari) - 2 item
    - Indikator: Penggunaan smartphone mengganggu aktivitas rutin dan tanggung jawab
2. **Withdrawal** (Gejala putus zat) - 2 item
    - Indikator: Perasaan tidak nyaman, cemas, atau gelisah ketika tidak menggunakan smartphone
3. **Cyberspace-Oriented Relationship** (Hubungan berorientasi dunia maya) - 2 item
    - Indikator: Lebih memilih berkomunikasi melalui smartphone daripada berinteraksi langsung
4. **Overuse** (Penggunaan berlebihan) - 2 item
    - Indikator: Penggunaan smartphone dalam waktu yang sangat lama, melebihi yang direncanakan
5. **Tolerance** (Toleransi) - 2 item
    - Indikator: Kebutuhan untuk terus meningkatkan intensitas penggunaan smartphone

c. Format Skala

Skala ini menggunakan format skala Likert dengan 6 pilihan jawaban, yaitu:

- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1
- Tidak Setuju (TS) = 2
- Agak Tidak Setuju (ATS) = 3
- Agak Setuju (AS) = 4
- Setuju (S) = 5
- Sangat Setuju (SS) = 6

Semua item bersifat favorable (pernyataan positif), sehingga penilaian dilakukan secara langsung. Skor total berkisar antara 10-60, dengan cut-off score:

- Laki-laki: Skor ≥ 31 mengindikasikan smartphone addiction
- Perempuan: Skor ≥ 33 mengindikasikan smartphone addiction

d. Proses Adaptasi

Proses adaptasi mengikuti prosedur yang sama dengan dua skala sebelumnya, mengacu pada pedoman ITC Guidelines for Translating and Adapting Tests (2017).

4. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Azwar, 2018). Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas instrumen diuji menggunakan dua jenis validitas, yaitu:

a. Validitas Isi (Content Validity)

Validitas isi dilakukan melalui expert judgment, yaitu meminta pertimbangan dari ahli (expert) untuk menilai apakah item-item dalam skala sudah mewakili aspek-aspek yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, expert judgment dilakukan oleh dua orang dosen psikologi yang memiliki keahlian di bidang psikometri dan psikologi klinis. Para ahli akan menilai kesesuaian item dengan aspek, kejelasan bahasa, dan relevansi item dengan konteks remaja awal di Indonesia.

b. Validitas Konstruk (Construct Validity)

Validitas konstruk diuji melalui uji coba empiris pada 30-50 responden yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Analisis validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment Pearson. Item dianggap valid jika memiliki koefisien korelasi item-total (r hitung) ≥ 0,30 (Azwar, 2018). Item yang memiliki koefisien korelasi di bawah 0,30 akan didiskusikan lebih lanjut, direvisi, atau dieliminasi dari analisis.

Rumus korelasi product moment Pearson:

$$r_{xy} = (n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)) / \sqrt{[(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor item (X) dengan skor total (Y)
- n = Jumlah subjek
- $\sum XY$ = Jumlah perkalian skor item dengan skor total
- $\sum X$ = Jumlah skor item
- $\sum Y$ = Jumlah skor total
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor item
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

5. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi atau keajegan suatu instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur (Azwar, 2018). Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang relatif sama jika digunakan pada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik Alpha Cronbach.

Rumus Alpha Cronbach:

$\alpha = (k / (k-1)) \times (1 - (\sum\sigma^2_i / \sigma^2_t))$

Keterangan:

- α = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach
- k = Jumlah item
- $\sum\sigma^2_i$ = Jumlah varians skor item
- σ^2_t = Varians skor total

Interpretasi koefisien reliabilitas menurut Guilford (dalam Azwar, 2018):

- 0,00 - 0,20 = Reliabilitas sangat rendah
- 0,21 - 0,40 = Reliabilitas rendah
- 0,41 - 0,60 = Reliabilitas sedang
- 0,61 - 0,80 = Reliabilitas tinggi
- 0,81 - 1,00 = Reliabilitas sangat tinggi

Instrumen dianggap reliabel jika memiliki koefisien Alpha Cronbach ≥ 0,70 (Nunnally & Bernstein, 1994). Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, ketiga skala yang digunakan dalam penelitian ini telah menunjukkan reliabilitas yang baik:

- Skala Nomophobia (NMP-Q): α = 0,93-0,95 (Shelyne et al., 2024)
- Skala Loneliness (UCLA Version 3): α = 0,87-0,89 (Fahira et al., 2021)
- Skala Smartphone Addiction (SAS-SV): α = 0,90 (Sari et al., 2022)

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian. Prosedur penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

a. **Penyusunan Proposal Penelitian**

- Melakukan studi literatur dan kajian teori terkait nomophobia, loneliness, dan smartphone addiction
- Menyusun proposal penelitian yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan metode penelitian
- Mengajukan proposal penelitian untuk mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing

b. **Perizinan Penelitian**

- Mengajukan surat izin penelitian ke Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Purwokerto

- Mengajukan surat izin penelitian ke Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas
- Mengajukan surat izin penelitian ke sekolah-sekolah yang menjadi lokasi penelitian
- Menunggu persetujuan dari pihak-pihak terkait

c. **Adaptasi dan Validasi Instrumen**

- Melakukan proses adaptasi ketiga skala penelitian sesuai dengan pedoman ITC Guidelines
- Melakukan expert judgment dengan melibatkan dua dosen ahli di bidang psikometri dan psikologi klinis
- Melakukan uji keterbacaan pada 10 remaja awal untuk memastikan item-item dapat dipahami dengan baik
- Merevisi item-item berdasarkan masukan dari expert dan hasil uji keterbacaan
- Melakukan uji coba (pilot study) pada 30-50 siswa SMP/MTs yang tidak termasuk dalam sampel penelitian
- Melakukan analisis validitas dan reliabilitas terhadap data hasil uji coba
- Mengeliminasi atau merevisi item yang tidak valid berdasarkan hasil analisis

d. **Finalisasi Instrumen**

- Menyusun kuesioner final yang terdiri dari:
    - Lembar informed consent
    - Lembar identitas responden
    - Skala Nomophobia (20 item)
    - Skala Loneliness (20 item)
    - Skala Smartphone Addiction (10 item)
- Mencetak kuesioner dalam bentuk Google Form untuk memudahkan pengumpulan data

2. Tahap Pelaksanaan

a. **Koordinasi dengan Pihak Sekolah**

- Menghubungi pihak sekolah yang telah memberikan izin penelitian
- Berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru BK terkait waktu dan teknis pengambilan data
- Menentukan kelas-kelas yang akan menjadi responden penelitian berdasarkan cluster random sampling

b. **Pengumpulan Data**

- Peneliti datang ke sekolah sesuai jadwal yang telah disepakati
- Peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan prosedur pengisian kuesioner kepada siswa
- Peneliti membagikan link Google Form atau QR code untuk mengakses kuesioner
- Siswa mengisi informed consent sebagai tanda persetujuan untuk berpartisipasi
- Siswa mengisi kuesioner secara mandiri dengan didampingi oleh peneliti
- Peneliti memastikan semua kuesioner terisi dengan lengkap
- Peneliti mengucapkan terima kasih kepada responden atas partisipasinya

c. **Monitoring Pengumpulan Data**

- Memantau jumlah responden yang telah mengisi kuesioner
- Memastikan target jumlah sampel tercapai
- Melakukan pengecekan kelengkapan data yang terkumpul
- Melakukan pengambilan data tambahan jika diperlukan

3. Tahap Akhir

a. **Pengolahan Data**

- Melakukan screening data untuk memastikan tidak ada data yang outlier atau tidak lengkap
- Melakukan coding dan entry data ke dalam program SPSS (Statistical Package for Social Sciences) versi 26
- Melakukan cleaning data untuk memastikan data siap dianalisis

b. **Analisis Data**

- Melakukan uji asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas)
- Melakukan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan variabel penelitian
- Melakukan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear berganda
- Menginterpretasi hasil analisis data

c. **Penyusunan Laporan**

- Menyusun laporan penelitian yang mencakup hasil dan pembahasan
- Mengonsultasikan hasil penelitian dengan dosen pembimbing
- Melakukan revisi berdasarkan masukan dosen pembimbing
- Menyelesaikan laporan akhir penelitian (skripsi)

d. **Diseminasi Hasil**

- Menyampaikan hasil penelitian kepada pihak sekolah yang telah membantu dalam pengumpulan data
- Memberikan rekomendasi praktis berdasarkan hasil penelitian
- Mempersiapkan artikel untuk dipublikasikan di jurnal ilmiah

F. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik melalui program SPSS versi 26 for Windows. Analisis data yang digunakan meliputi:

1. Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik untuk memastikan data memenuhi persyaratan analisis regresi linear berganda. Uji asumsi klasik meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residual memiliki distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi (p-value) > 0,05, maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi (p-value) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan (Ghozali, 2018). Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linear. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan test for linearity pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi pada linearity < 0,05, maka hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen adalah linear
- Jika nilai signifikansi pada deviation from linearity > 0,05, maka hubungan adalah linear

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel independen (Ghozali, 2018). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi multikolinearitas. Uji multikolinearitas dil